

Après bien des épreuves, vous avez finalement découvert ce qu'il était vraiment arrivé aux trois étudiants disparus. Ces découvertes étaient profondément perturbantes, et vous doutez de plus en plus de réussir à contenir leurs proches à votre retour. Mais maintenant, vous connaissez la vérité, et cette vérité était partout dans les déclarations du Dr Nadelmann au cours de son procès. Si l'anthropologue n'a pas menti au sujet du sort de ses étudiants, alors ses autres déclarations qui ont été jugées grotesques sont peut-être vraies....

Notez dans votre carnet de campagne que vous avez découvert le sort des étudiants du Dr Nadelmann.

A dark, atmospheric illustration of a Wendigo creature with multiple heads and antlers, emerging from a misty forest.

The image shows a detailed landscape painting of a steep, rocky cliffside. The rocks are light-colored and textured. A dense forest of trees covers the upper slopes, with leaves in shades of green, yellow, orange, and red, suggesting autumn. Sunlight filters through the canopy, creating bright highlights on the rocks and foliage. In the foreground, there's a rocky ledge or path. The overall scene is a classic representation of a mountainous or forested area.

The image shows a detailed painting of a natural scene. In the foreground, there's a rocky outcrop with some low-lying green plants. Behind it, a waterfall cascades down a steep, rocky cliff face. The cliff is covered in dense vegetation, with patches of red, orange, and yellow foliage indicating autumn. The sky above is a pale blue with soft, white clouds. The overall atmosphere is serene and suggests a remote, natural setting.

Votre Expédition est un Succès

ACTE 3b

Vous êtes revenus sain et sauf de votre expédition au Fort Mc Donald, avec beaucoup de preuves des événements qui se sont produits au cours de votre expédition. A votre arrivée, vous êtes pris en charge par le médecin du petit contingent de la police montée canadienne basée au fort. Ce dernier constate que vous êtes suffisamment en bon état pour pouvoir répondre aux questions des officiers présents sur place.

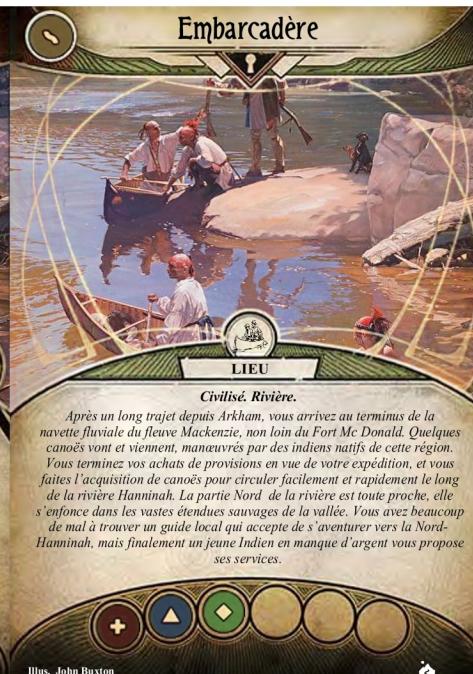
Notez que vous avez assez de preuves pour innocenter le Dr Naulemann.

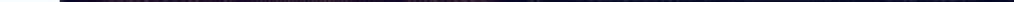
(→ C2)

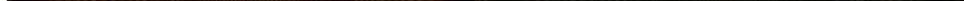
ACTE I

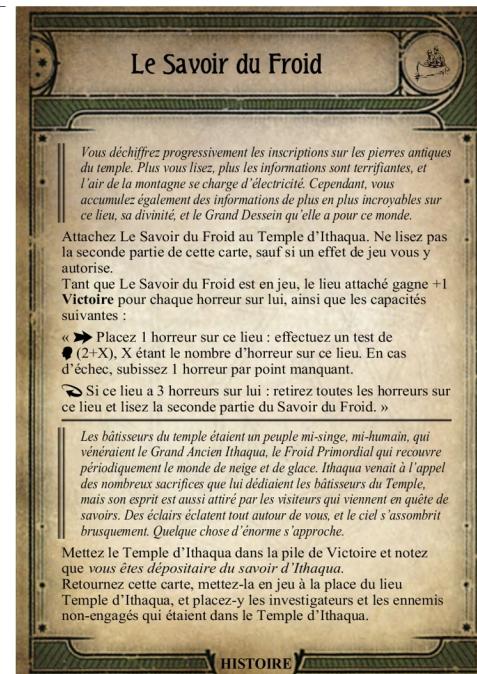
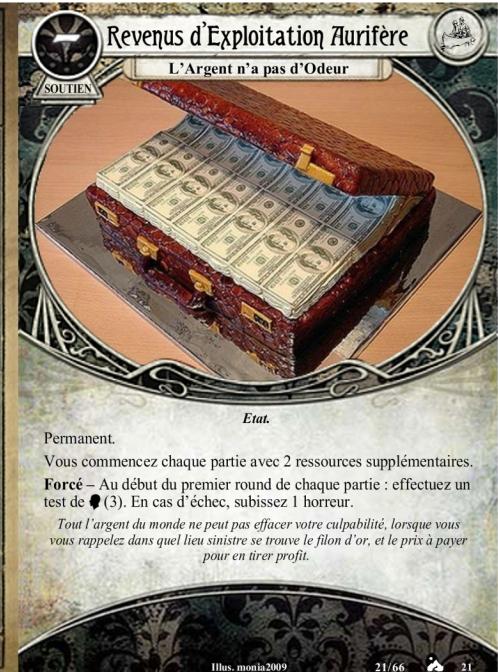
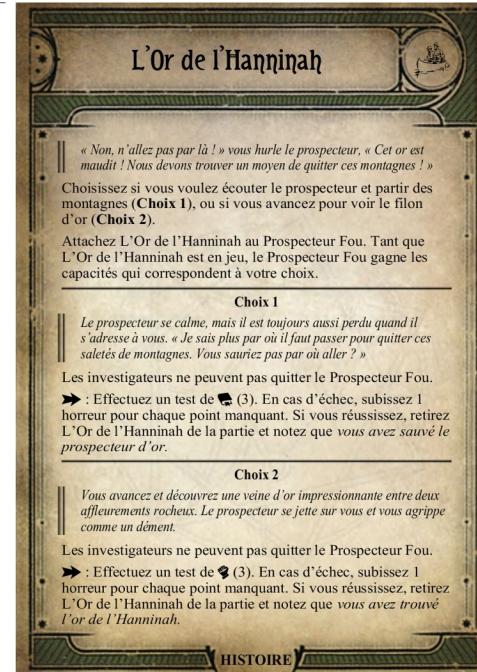
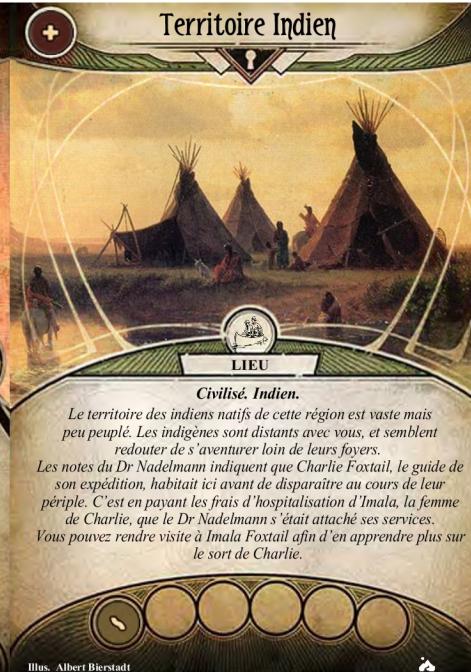
Vous avez découvert une piste concernant la disparition d'un des trois étudiants du Dr Nadelmann. Vous ne savez pas encore s'il s'agit des traces de Sylvia, Norman ou Bernard, mais vous êtes certain que l'expédition précédente était passée par ici.

L'investigateur principal prend au hasard une carte du deck *Le sort des disparus* et en lit la première partie.









Le Sort de Bernard

Arrivé au pied d'un petit massif de collines enneigées, vous retrouvez des lambeaux de vêtements ayant appartenu à Bernard. Les notes de Nadelmann ne sont pas claires, vous supposez que Bernard a dû fuir quelque chose précipitamment, et les traces que vous trouvez mènent vers un monticule étrange, visible de loin, sur lequel se dressent des pierres.

Révez le lieu Site de Pierres Dressées. Mettez cette carte de côté, sans en lire la seconde partie, jusqu'à ce qu'une capacité vous permette d'en prendre connaissance.

Vous réalisez que c'est Bernard lui-même qui a enlevé ses vêtements un par un, et qu'il a mis le plus de distance possible entre lui et l'expédition. A force de chercher, vous finissez par trouver dans une clairière une créature prostrée. A votre approche, elle se redresse. Vous êtes saisi d'effroi à la vue de son corps d'humain extrêmement maigre et de sa tête monstrueuse ornée de bois de cerf. Vous reconnaissiez la description d'un Wendigo, bien qu'il semble plus faible que dans les légendes, comme s'il n'avait rien mangé depuis longtemps. Ce monstre chimérique porte sur lui les derniers lambeaux des vêtements de Bernard.

Notez que vous avez découvert le sort de Bernard. Retournez cette carte.

HISTOIRE

Le Sort de Norman

Vous tombez par hasard sur un groupe d'Indiens sauvages qui ne semblent pas agressifs. Au contraire, vous leur inspirez confiance et ils vous parlent d'un homme blanc qui est l'hôte d'une tribu voisine de la leur. A sa description, vous pensez qu'il s'agit de Norman. Les indiens vous indiquent la direction de leurs terres, non loin d'un marais que vous n'avez pas trouvé très engageant lorsque vous l'avez aperçu au loin.

Révez le lieu Marais. Mettez cette carte de côté, sans en lire la seconde partie, jusqu'à ce qu'une capacité vous permette d'en prendre connaissance.

Vous êtes sur le point d'arriver au lieu indiqué par les Indiens, quand vous trouvez au pied d'un arbre des effets tachés de sang. Le nom de Norman est écrit au fond d'un casque d'explorateur abandonné ici. Un bruit derrière vous vous alerte : vous vous retournez et faites face à des Indiens d'apparence épouvantable. Ils sont grands, difformes, les ongles longs et pointus comme des griffes. Ils arborent des colliers faits d'os humains comme seul vêtement, à la manière des cannibales que décrit le Dr Nadelmann dans ses notes.

Notez que vous avez découvert le sort de Norman. Retournez cette carte.

HISTOIRE

*Bernard Epstein

Transformé en Wendigo

3 2 3

Wendigo. Humanoïde. Monstre. Élite.

Proie – Vie restante la plus faible.

Bernard Epstein gagne +1 horreur.

► Discussion. Effectuez un test de (5). En cas de réussite, retirez Bernard Epstein de la partie. En cas d'échec, subissez 1 horreur.

Il semble lutter contre sa transformation, et contre sa faim démoniaque. Les marques de coupures sur ses bras suggèrent qu'il a cherché, encore récemment, à s'ôter la vie.

ENNEMI



Illus. Thomas Moors

24/66

24

Le Sort de Bernard

Arrivé au pied d'un petit massif de collines enneigées, vous retrouvez des lambeaux de vêtements ayant appartenu à Bernard. Les notes de Nadelmann ne sont pas claires, vous supposez que Bernard a dû fuir quelque chose précipitamment, et les traces que vous trouvez mènent vers un monticule étrange, visible de loin, sur lequel se dressent des pierres.

Révez le lieu Site de Pierres Dressées. Mettez cette carte de côté, sans en lire la seconde partie, jusqu'à ce qu'une capacité vous permette d'en prendre connaissance.

D'après les traces laissées sur place, vous comprenez que Bernard était poursuivi par plusieurs personnes, qui ont cherché à l'capturer, arrachant au passage des morceaux de vêtements. Vous arrivez finalement dans une clairière sinistre, où gisent plusieurs cadavres. Parmi eux, vous en trouvez un dont le corps est attaché au tronc d'un arbre, la tête coupée, qui porte encore sur lui les derniers lambeaux de vêtements de Bernard.

• Notez que vous avez découvert le sort de Bernard. Retournez cette carte.

HISTOIRE

La Clairière des Sacrifiés

Terreur.

Révélation – Les investigateurs dans le Site de Pierres Dressées effectuent un test de (4) : chaque investigator qui échoue subit 1 horreur, ou 2 horreurs à la place en cas d'échec avec une différence de 2 ou plus.

Cette scène macabre, ainsi que la possibilité que les responsables de la mort de Bernard ne soient peut-être pas loin, vous poussent à partir de cet endroit le plus rapidement possible.

Illus. McCrass Art

25/66

25

*Norman Falkner

Il n'Est Plus Lui-Même

SOUTIEN



Allié. Guide.

Révélation – Un investigator dans le lieu Marais prend le contrôle de Norman Falkner.

Norman Falkner ne peut pas recevoir d'horreurs.

Si Norman Falkner est vaincu ou défaussé, retirez-le de la partie, rayez la note Norman est vivant et notez que vous avez laissé mourir Norman à la place.

Forcé – Au début de la phase des ennemis : ajoutez 1 fatalité sur Norman Falkner (cet effet peut faire avancer l'intrigue en cours).

► Discussion. Effectuez un test de (4). En cas de réussite, retirez Norman Falkner et toutes les fatalités sur lui de la partie.

2

3

Illus. Andrew Knezev Jr.

27

27

Indiens Anthropophages

Obstacle. Terreur. Wendigo.

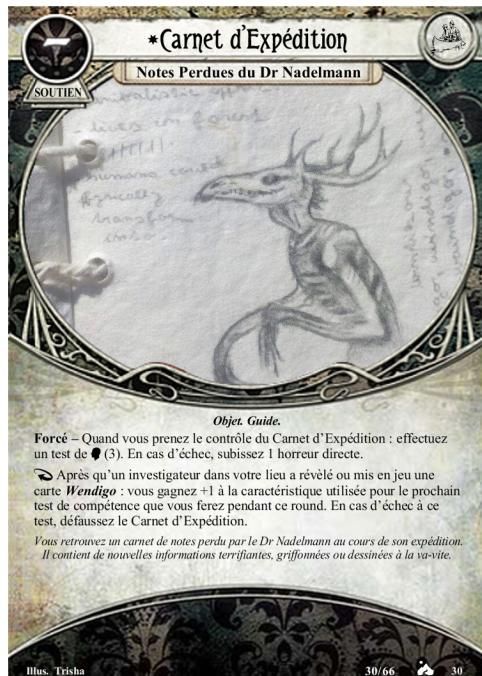
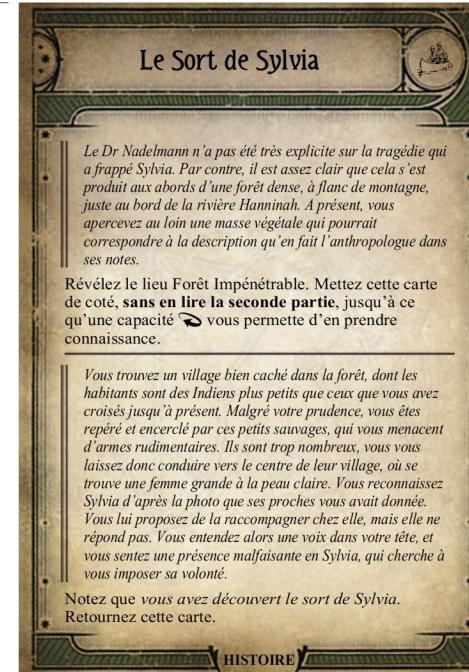
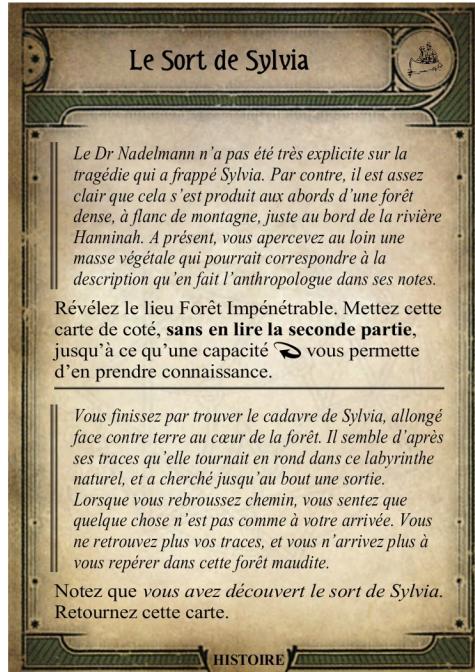
Révélation – Les investigateurs dans le lieu Marais effectuent un test de (3). Les investigateurs qui échouent subissent 1 dégât par point manquant.

Vous êtes tombé dans un piège mortel. Vous devez fuir pour éviter de subir le même sort que Norman.

Illus. Jefferson Muncy

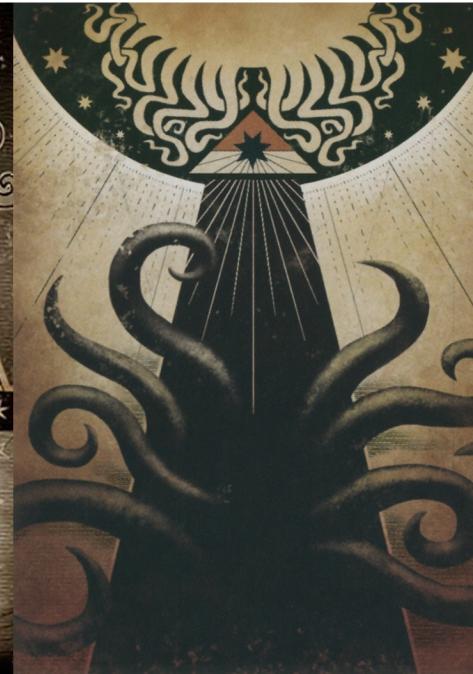
26

26











Crue Soudaine

Désespéré. Rivière.

Révélation – Chaque investigateur sur un lieu *Rivière* doit effectuer un test de ♀ (4) ou ♂ (4). Les investigateurs qui échouent subissent 2 dégâts.

Forcé – Jusqu'à la fin de ce round, les investigateurs sur un lieu *Rivière* ne peuvent pas utiliser l'action **Naviguer**.

Illus. Frank Schoonover

44/66



38



Crue Soudaine

Désespéré. Rivière.

Révélation – Chaque investigateur sur un lieu *Rivière* doit effectuer un test de ♀ (4) ou ♂ (4). Les investigateurs qui échouent subissent 2 dégâts.

Forcé – Jusqu'à la fin de ce round, les investigateurs sur un lieu *Rivière* ne peuvent pas utiliser l'action **Naviguer**.

Illus. Frank Schoonover

45/66



38



Embuscade

Manigance.

Renfort.

Si vous êtes sur un lieu *Rivière* cette carte gagne le trait *Rivière*. (Cet effet peut déclencher certaines capacités, par exemple si vous contrôlez le Guide Indien.)

Révélation – Effectuez un test de ♂ (4). En cas d'échec, subissez 1 dégât.

Illus. Thomas Cole

46/66



39



Embuscade

Manigance.

Renfort.

Si vous êtes sur un lieu *Rivière* cette carte gagne le trait *Rivière*. (Cet effet peut déclencher certaines capacités, par exemple si vous contrôlez le Guide Indien.)

Révélation – Effectuez un test de ♂ (4). En cas d'échec, subissez 1 dégât.

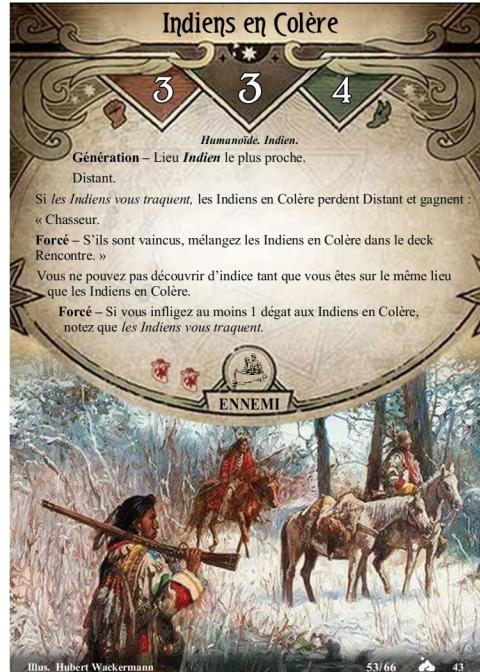
Illus. Thomas Cole

46/66



39











Changeur de Peau

Manigance. Indien. Sauvage.

Révélation – S'il n'y a pas d'ennemi *Animal* en jeu, le Changeur de Peau gagne Renfort, puis mélangez le Changeur de Peau avec le deck Rencontre. Sinon, attachez cette carte à l'ennemi *Animal* le plus proche. L'ennemi attaché perd le texte imprimé dans sa boîte de texte (à l'exception des Traits), puis il gagne +1 en horreur, Chasseur et Riposte.

Forcé – A la fin de la phase des ennemis, si l'ennemi attaché a subi au moins 1 dégât pendant ce round, mélangez le Changeur de Peau et l'ennemi attaché dans le deck Rencontre.

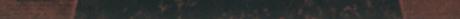
Les Indiens l'appellent Yee Naaldooshi, c'est à dire Celui qui Marche à Quatre Pattes.

Illus. Jefferson Muncy

64/66



50



Trappeur

Manigance.

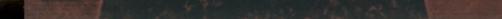
Révélation – Effectuez un test de (2). Si vous êtes dans un lieu *Sauvage* effectuez un test de (4) à la place.

En cas d'échec, perdez autant de ressources que de points manquants.

Pour survivre seul dans cette vallée, chaque bout de matériel est bon à prendre. Quitte à ne pas demander la permission.

Illus. Alfredo Rodriguez

65/66



Trappeur

Manigance.

Révélation – Effectuez un test de (2). Si vous êtes dans un lieu *Sauvage* effectuez un test de (4) à la place.

En cas d'échec, perdez autant de ressources que de points manquants.

Pour survivre seul dans cette vallée, chaque bout de matériel est bon à prendre. Quitte à ne pas demander la permission.

Illus. Alfredo Rodriguez

66/66



51



Attaque Fulgorante

Risque. Terreur. Wendigo.

Révélation – Effectuez un test de (4) ou (4). En cas d'échec subissez 1 dégât direct et 1 horreur directe.

Vous avez à peine le temps de voir le monstre qui vous attaque tandis que vous faites de votre mieux pour lui échapper. Vous arrivez finalement à le semer, mais pour combien de temps encore ?

Illus. Kim Taglia

1/5



